

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:

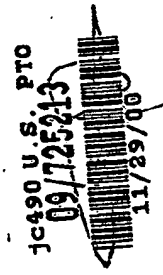
Kazumi HAMAGUCHI, et al.

Serial No.: To be assigned

Filed: November 29, 2000

)
)
)
) Group Art Unit: Unassigned

)
) Examiner: Unassigned
)



For: MEMBER REGISTRATION SYSTEM

**SUBMISSION OF CERTIFIED COPY OF PRIOR FOREIGN
APPLICATION IN ACCORDANCE
WITH THE REQUIREMENTS OF 37 C.F.R. §1.55**

*Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231*

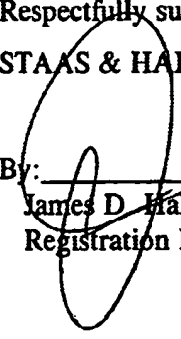
Sir:

In accordance with the provisions of 37 C.F.R. §1.55, the applicants submit herewith a certified copy of the following foreign application:

Japanese Patent Application No. 2000-217271
Filed: July 18, 2000

It is respectfully requested that the applicants be given the benefit of the foreign filing date as evidenced by the certified papers attached hereto, in accordance with the requirements of 35 U.S.C. §119.

Respectfully submitted,
STAAS & HALSEY LLP

By: 
James D. Halsey, Jr.
Registration No. 22,729

700 11th Street, N.W., Ste. 500
Washington, D.C. 20001
(202) 434-1500
Date: November 29, 2000

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 7月18日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-217271

出 願 人

Applicant(s):

富士通株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2000年10月13日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造

出証番号 出証特2000-3084626

【書類名】 特許願

【整理番号】 0051447

【提出日】 平成12年 7月18日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/00

【発明の名称】 コンピュータ及びコンピュータ・システム

【請求項の数】 5

【発明者】

 【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

 【氏名】 浜口 和巳

【発明者】

 【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

 【氏名】 舩巴 智

【発明者】

 【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

 【氏名】 久保田 陽子

【発明者】

 【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

 【氏名】 田中 隆太

【特許出願人】

 【識別番号】 000005223

 【氏名又は名称】 富士通株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100103528

 【弁理士】

【氏名又は名称】 原田 一男

【電話番号】 045-290-2761

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 076762

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9909129

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンピュータ及びコンピュータ・システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

会員登録を実行する場合に、商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報の項目を受信する手段と、

予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、前記商品又は役務提供主体側のコンピュータから受信した前記個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、前記商品又は役務提供主体側のコンピュータに送信する手段と、

前記商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納する手段と、

を有するコンピュータ。

【請求項 2】

前記商品又は役務提供主体側のコンピュータから当該商品又は役務提供主体に関する情報及び商品又は役務提供主体のアイコンを受信し、記憶装置に格納する手段と、

前記商品又は役務提供主体のアイコンを仮想の町の中に配置した画像を表示装置に表示する表示処理手段と、

をさらに有する請求項 1 記載のコンピュータ。

【請求項 3】

前記商品又は役務提供主体に関する情報及び商品又は役務提供主体のアイコンを、他のコンピュータに送信する手段をさらに有する請求項 2 記載のコンピュータ。

【請求項 4】

顧客側のコンピュータからの要求に応じて、会員登録に必要な個人情報の項目を送信する手段と、

前記顧客側のコンピュータから当該顧客の個人情報を受信した場合、会員識別情報を発行し、当該顧客の個人情報及び会員識別情報を記憶装置に格納する手段と、

前記会員識別情報を前記顧客側のコンピュータに送信する送信手段と、
を有するコンピュータ・システム。

【請求項 5】

会員登録を実行する場合に、店舗側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報
情報の項目を受信するステップと、

予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、前記店舗側のコンピュータから
受信した前記個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、前記店舗
側のコンピュータに送信するステップと、

前記店舗側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納するス
テップと、

を含む会員登録方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】

本発明は、商品などを販売する店舗等のコンピュータと顧客が有するコンピュ
ータとを用いた会員サービス用システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、商品などを販売する店舗においてポイントカード等を利用した会員
サービスが行われてきた。また、スポーツクラブや図書館等でも会員カード又は
利用者カードを発行している。このようなポイントカード等を取得する際、顧客
は店舗等が指定する店舗等指定の申込用紙に手で記入する場合が多い。その場合
、店舗等のスタッフは記入事項を店舗等の端末に入力しなければならない。また
、インターネット等で会員登録する際には、入力フォームが店舗等のウェブ（W
e b）サーバから顧客の端末に送られてきて、顧客は端末を操作して入力フォー
ムに入力し、送信することにより会員登録がなされる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、申し込み用紙に手で記入する場合であっても、入力フォームに入力す

る場合であっても、同じような情報を何回も記入又は入力しなければならないという煩雑さがあった。

【 0 0 0 4 】

よって、本発明の目的は、煩雑な操作を必要とせず、商品又は役務提供主体に対して会員登録を実施できるようにするための技術を提供することである。

【 0 0 0 5 】

また他の目的は、顧客が利用するコンピュータにおいて商品又は役務提供主体の存在等を顧客に対して有効に示すことができるようにするための技術を提供することである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

顧客が利用するコンピュータ（例えば携帯端末又は携帯電話等）は、会員登録を実行する場合に、商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報の項目を受信する手段と、予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、商品又は役務提供主体側のコンピュータから受信した個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、商品又は役務提供主体側のコンピュータに送信する手段と、商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納する手段とを有する。

【 0 0 0 7 】

このようにすれば、顧客は何度も同じような内容を記入・入力することなく、商品又は役務提供主体に渡すことができるようになる。また、会員識別情報はコンピュータの記憶装置に格納されるので、店舗毎のポイントカード等を複数持ち歩く必要が無くなる。なお、コンピュータ間の通信は無線で行われる方が顧客の利便性が高まる。

【 0 0 0 8 】

また上記コンピュータは、商品又は役務提供主体側のコンピュータから当該商品又は役務提供主体に関する情報及び商品又は役務提供主体のアイコンを受信し、記憶装置に格納する手段と、商品又は役務提供主体のアイコンを仮想の町の中に配置した画像を表示装置に表示する表示処理手段とをさらに有するような構成

であってもよい。

【 0 0 0 9 】

このようにすれば、仮想の町の中に店舗等のアイコンが配置されるので、店舗等は当該店舗等の存在を顧客のコンピュータの中で有効に示すことができるようになる。また、例えば商品又は役務提供主体に関する情報に広告情報を含めて表示させることにより、宣伝広告効果が大きくなる。

【 0 0 1 0 】

【発明の実施の形態】

本発明の一実施の形態に係るシステム概要を図 1 を用いて説明する。例えば、本システムでは、店舗の入り口などに設けられる店舗端末 1 と、レジカウンタなどに設けられる P O S 端末 3 と、店舗端末 1 及び P O S (Point-Of-Sale) 端末 3 に接続された店舗サーバ 5 と、店舗端末 1 及び P O S 端末 3 と無線通信を行う顧客端末 1 1 と、顧客端末 1 1 と無線通信を行う顧客のパーソナル・コンピュータ (P C) 1 3 とが使用される。例えば店舗サーバ 5 は W e b サーバ機能をも有しており、例えばインターネットであるネットワーク 7 に接続されている。また、 W e b ブラウザを実行可能な顧客の P C 1 3 もインターネット・サービス・プロバイダを介してネットワーク 7 に接続している。店舗サーバ 5 は、店舗情報格納部 9 1 とメッセージ格納 9 3 と会員情報 D B 9 5 と購入情報 D B 9 7 とを有する記憶装置 9 に接続されている。

【 0 0 1 1 】

店舗端末 1 は、例えば当該店舗の情報 (フロア案内や特売情報等) を予め登録してあり、顧客自身が操作して当該店舗の情報を検索できるようにするための端末である。本実施の形態では、店舗端末 1 を用いて顧客は当該店舗に対して会員登録を実施する。また、店舗端末 1 は、例えば近距離通信標準規格「Bluetooth (ブルートゥース)」に従って通信を行うことができるものとする。Bluetooth については例えば <http://www.bluetooth.com> を参照のこと。但し、赤外線無線通信、他の無線通信規格にて通信するものであってもよい。場合によっては、顧客端末 1 1 と有線にて通信するような構成とすることも可能である。

【 0 0 1 2 】

P O S 端末 3 は、商品又は役務の代金支払いのためのレジカウンタに設けられて、顧客の購入品目及び金額等を登録するための装置である。P O S 端末 3 も、顧客端末 3 とブルーツゥース等に従って無線通信を行う。但し、有線にて通信できるようにすることも可能である。顧客が P O S 端末 3 に対して会員登録を要求できるようにすることも可能であるが、例えば会員に新規会員登録時や商品など購入時に付与されるポイントの現在値を参照する場合や商品などの購入代金の決済を行う場合等に顧客端末 3 と通信を行う。

【 0 0 1 3 】

店舗サーバ 5 は、店舗端末 1 及び P O S 端末 3 に接続されており、店舗端末 1 及び P O S 端末 3 によるデータ照会に応じて要求された情報を返信し、データ入力に応じて記憶装置 9 内の適切な記憶部に当該データを格納する。上で述べたように W e b サーバ機能を有している場合には、ネットワーク 7 を介して例えば顧客の P C 1 3 からの要求に応じて、広告情報や催し物情報等を送信する。

【 0 0 1 4 】

店舗サーバ 5 は記憶装置 9 に接続されている。記憶装置 9 に格納されている情報を図 2 に示す。店舗情報格納部 9 1 (図 2 (a)) には、当該店舗に関する情報が格納されている。本実施の形態では、店舗 I D と、店舗名と、かな表示の店舗名と、電話番号と、住所と、業種と、F A X 番号と、U R L (Uniform Resource Locator) と、アイコンの情報 (例えばアイコン・ファイルへのポインタ) と、これらの情報の有効期限とを格納している。例えば、連絡先電子メール・アドレスを含めたり、逆に業種情報を削除したり、必要に応じて情報の追加・削除を行うことができる。メッセージ格納部 9 1 (図 2 (b)) には、例えば店舗の広告情報等が格納される。このメッセージは例えば会員 I D 発行時に会員 I D と共に顧客端末 1 1 に送信される。ここでは例えばメッセージ 1、メッセージ 2、. . . メッセージ n が格納されている。

【 0 0 1 5 】

また会員情報 D B 9 5 (図 2 (c)) には、会員登録時に受信した顧客情報と会員サービスとして会員に付与されるポイント値などが格納される。ここでは、会員毎に、会員 I D と、会員名称と、かな表示の会員名称と、住所と、メールア

ドレスと、電話番号と、生年月日と、クレジットカード種別と、クレジットカード番号と、合計購入金額と、累積ポイント数とを格納している。また、購入情報 DB 97 (図 2 (d)) は、POS 端末 3 からの情報を蓄積するものであって、購入する毎に、購入者の会員 ID と、購入品番号と、購入年月日と、数量と、金額とを格納している。

【0016】

顧客端末 11 は、上で述べたようにブルートゥース等により無線通信を行う PDA (Personal Digital Assistance) やノート型パソコン、場合によっては携帯電話機である。顧客端末 11 には表示装置が備えられており、その表示装置には顧客が当該顧客端末 11 などにより会員登録を行った店舗のアイコンを自由に配置することができる仮想タウン (仮想の町) の画像が表示される。顧客端末 11 は、店舗端末 1 等から受信した店舗の情報を当該仮想タウンにおいて管理する機能を有している。

【0017】

顧客端末 11 は図示しない記憶装置を有している。この記憶装置に格納される情報の一例を図 3 に示す。顧客端末 11 の記憶装置には個人情報 DB と登録済店舗 DB とが設けられている。個人情報 DB (図 3 (a)) には、顧客端末 11 の保持者の氏名と、かな表示の氏名と、生年月日と、性別と、職業と、住所と、郵便番号と、趣味と、家族と、銀行コードと、銀行の支店コードと、銀行口座番号と、クレジットカード種別と、クレジットカード番号と、電話番号と、電子メールアドレスと、暗証番号とが登録されている。銀行コード、支店コード、銀行口座番号、クレジットカード種別、クレジットカード番号については、決済を顧客端末 11 で行わない又は別途取り扱うようにして登録しないような構成も可能である。その他上で述べた項目については必要に応じて追加・削除することができる。

【0018】

登録済店舗 DB (図 3 (b)) については、顧客端末 11 に登録されている店舗の情報が格納される。ここでは、店舗毎に、登録済店舗 ID と、店舗名と、かな表示の店舗名と、電話番号と、住所と、業種と、FAX 番号と、URL と、有

効期限と、当該店舗についての会員IDと、アイコン情報（又はアイコン・ファイルのポインタなど）と、仮想タウンにおけるアイコン位置と、当該店舗についてのメッセージ情報とが格納される。

【0019】

顧客のPC13も顧客端末11と同じように仮想タウンを管理する機能を有しており、仮想タウンの画像を表示することができる。また、上で述べたようにブルートゥース等により無線通信を行うことができるようになっている。例えば、顧客のPC13に登録されている店舗の情報を顧客端末11に送信したり、逆に顧客端末11に登録されている店舗の情報を受信したりする。また、顧客の端末13はネットワーク7を介して店舗サーバ5にアクセスすることができるようになっている。

【0020】

図1のシステムについて処理の概要を簡単に説明しておく。顧客端末11を保持した顧客は、店舗に行くと、店舗端末1に近付き、会員登録指示を顧客端末11に行う。そうすると、顧客端末11と店舗端末1は無線通信を開始する。本実施の形態では、後に説明する手順にて会員登録を実施する。その際、店舗端末1からは会員登録するために必要な個人情報の項目を顧客端末11に送信し、顧客端末11はそれに応じて個人情報DBに格納された個人情報を店舗端末1に送信する。これにより、顧客は意識することなく、店舗毎に必要な情報を登録することができるようになる。

【0021】

また会員登録が会員情報DB95になされた場合には、店舗情報格納部91に格納された店舗情報とメッセージ格納部93に格納されたメッセージが、店舗端末1から顧客端末11に送信される。図2に示したように店舗情報には店舗の基本的な情報のほか店舗のアイコンも含まれる。また、メッセージには広告も含まれる。顧客端末11は、受信した店舗情報とメッセージを登録済店舗DB（図3（b））に格納する。この際、店舗のアイコンについては、この店舗のアイコンが表示される仮想タウンにおける表示位置も登録される。なお、店舗のアイコンの登録時において表示位置は例えば初期位置（0，0）に登録される。なお初期

位置に他のアイコンが存在する場合には、x座標又はy座標を少しずつずらした位置を表示位置とする。例えば、(10, 0) (20, 0)とする。なお、顧客は仮想タウン内の店舗のアイコンを自由に移動させることができる。

【0022】

顧客は顧客端末11を持って例えば自宅に帰る。そして、顧客のPC13と顧客端末11とを通信させる。この際、顧客端末11の登録済店舗DBに新たに登録された店舗情報（アイコンの情報を含む）及びメッセージは顧客のPC13に送信される。顧客のPC13においても仮想タウンを管理する機能が設けられているので、当該店舗情報及びメッセージが顧客のPC13に登録される。

【0023】

顧客は顧客のPC13に設けられた仮想タウン上の店舗のアイコン上にカーソルを移動させると、当該店舗について登録されているメッセージが表示される。さらに、店舗のアイコンがクリックされると、ネットワーク7を介して店舗サーバ5にアクセスし、最新の店舗情報を取得できるようになっている。なお、顧客のPC13でなく顧客端末11もネットワーク7に接続できるような機能を有していれば、同様の処理を実施することができる。

【0024】

また顧客端末11を操作して店舗端末1に現在ポイント値の取得を要求することができる。さらに顧客端末11は例えばPOS端末3と通信を行って商品などの購入代金決済を行う場合もある。

【0025】

以下図4乃至図8を用いて処理の詳細を説明する。最初に顧客端末11をパワーオンさせる（ステップS1）。顧客端末11の表示装置には仮想タウンが表示される（ステップS3）。仮想タウンの一例を図5に示す。仮想タウンには、この仮想タウンの管理主である顧客を表す看板101が表示される。ここではFujiという名の顧客の仮想タウンであることが分かる。また、仮想的な道103が設けられており、例えば宅配便のトラックが走ったりする。これは宅配便が当該顧客宛てに届けられている途中であることを示している。また、多数の店舗又は施設のアイコン105乃至121も配置されている。なお、点線枠123は、

アイコンが初期配置される位置である。よって、アイコン 1 0 5 乃至 1 2 1 は顧客により好みの位置に配置されている。アイコンは 3 D であっても 2 D であってもよい。飛行機や飛行船を仮想タウン上に飛行させて、企業の広告などを行っても良い。

【 0 0 2 6 】

顧客が店舗に行って店舗端末 1 の前で顧客端末 1 1 に設けられた店舗情報登録（又は会員登録）ボタンを押し下げると、顧客端末 1 1 は店舗端末 1 に店舗 I D 取得要求を送信する（ステップ S 7）。店舗側のシステムもパワーオンし（ステップ S 5）、店舗端末 1 は顧客端末 1 1 から店舗 I D 取得要求を受信する（ステップ S 9）。この店舗 I D 取得要求に応答して、店舗端末 1 は店舗サーバ 5 に接続された記憶装置 9 の店舗情報格納部 9 1 から店舗 I D を取得して、店舗 I D を顧客端末 1 1 へ送信する（ステップ S 1 1）。なお、店舗端末 1 自体が店舗 I D を保持しておいても良い。

【 0 0 2 7 】

顧客端末 1 1 は、店舗端末 1 から店舗 I D を受信すると、この店舗 I D を用いて登録済店舗 D B を検索する（ステップ S 1 3）。そして、受信した店舗 I D の店舗情報等が顧客端末 1 1 に登録済みか否かが判断される（ステップ S 1 5）。もし、店舗情報等が顧客端末 1 1 に既に登録されている場合には、顧客端末 1 1 は登録済みであることを示す情報を店舗端末 1 に送信する（ステップ S 1 7）。これに対して店舗端末 1 は、最新の広告などを含むメッセージ情報をメッセージ格納部 9 3 から取得して顧客端末 1 1 に送信する（ステップ S 1 9）。顧客端末 1 1 は、店舗端末 1 からメッセージ情報を受信して、登録済店舗 D B において当該店舗 I D の記憶領域に受信したメッセージを格納する（ステップ S 2 1）。

【 0 0 2 8 】

一方、店舗 I D が登録済店舗 D B に登録されていない場合には、顧客端末 1 1 は会員登録依頼を店舗端末 1 に送信する（ステップ S 2 3）。この会員登録依頼は、会員登録に必要な個人情報の項目を送信するように依頼するという意味を含む。店舗端末 1 は、会員登録依頼を受信して（ステップ S 2 5）、会員登録に必要な個人情報の項目を顧客端末 1 1 に送信する（ステップ S 2 7）。予め店舗端

末に用意しておいても良いし、会員情報DB95から取得しても良い。顧客端末11は、店舗端末1から会員登録に必要な個人情報の項目を受信して、個人情報DBを検索し、当該項目に対応する個人情報を抽出する（ステップS29）。そして、抽出した個人情報を店舗端末1に送信する（ステップS31）。

【0029】

店舗端末1は、顧客端末11から顧客の個人情報を受信し、会員IDを発行する。そして、受信した個人情報と会員IDを店舗サーバ5に接続された記憶装置9内の会員情報DB95に登録する（ステップS33）。なお、当該店舗がポイント付与サービスを実施している場合には、新規加入進呈ポイントを会員情報DB95に登録する場合もある。そして、店舗端末1は、店舗サーバ5に接続された記憶装置9内の店舗情報格納部91とメッセージ格納部93から、当該店舗のアイコンを含む店舗情報とメッセージ情報とを取得して、発行した会員IDと共に顧客端末11に送信する（ステップS35）。

【0030】

顧客端末11は店舗端末1から会員ID、店舗情報、及びメッセージ情報を受信して、登録済店舗DBに登録する（ステップS37）。そして顧客端末11は、受信した店舗のアイコンを仮想タウンの初期位置に配置した場面の画像を、表示装置に表示する（ステップS39）。この状態を図6に示す。図5と図6の違いは、図5において店舗のアイコンを初期的に配置する位置を表す点線枠123の部分に、今回新たに登録した店舗のアイコン125が表示されている部分である。このように、店舗端末1から店舗情報に含まれる店舗のアイコンを受信すると、顧客端末11は仮想タウンに登録し、当該店舗のアイコンは初期位置に配置される。

【0031】

顧客が例えばペンなどを用いてこの店舗のアイコン125上にカーソルを移動させると、登録済店舗DBに登録された当該店舗からのメッセージ情報を表示する（ステップS41）。例えば店舗のアイコン上に吹き出しを表示し、当該吹き出しの中にメッセージを表示させる。なお、顧客が例えばペンなどを用いてこの店舗のアイコン125をクリックすると、顧客端末11の通信機能がネットワー

ク 7 に接続する機能があれば、顧客端末 1 1 はネットワーク 7 に接続し、店舗サーバ 5 にアクセスする。店舗サーバ 5 からは最新の広告情報等を取得することができる。例えば、仮想タウンにおいて店舗のアイコンに関連して表示されたメッセージに関連する詳細情報を取得することも可能である。

【 0 0 3 2 】

次に、顧客が店舗から自宅等に帰った場合の処理について説明する。顧客は自宅等に帰ると、自宅等に設置された顧客の PC 1 3 に、顧客端末 1 1 の登録済店舗 DB に新規登録された、店舗のアイコンを含む店舗情報を送信する（ステップ S 4 3）。店舗情報に加えてメッセージについても顧客の PC 1 3 に送信しても良い。顧客の PC 1 3 においても仮想タウンの管理機能は、顧客端末 1 1 から受信した店舗情報をその顧客の PC 1 3 の登録済店舗 DB に登録する。登録すれば、図 6 に示されたような仮想タウンが顧客の PC 1 3 の表示装置に表示される。顧客端末 1 1 でも行うことができたが、例えば顧客の PC 1 3 において、仮想タウン上の店舗のアイコンをクリックすれば、顧客の PC 1 3 はネットワーク 7 に接続し、店舗情報に含まれる店舗 URL（店舗サーバ 5）にアクセスする（ステップ S 4 5）。アクセスすれば、店舗サーバ 5 から商品情報や催し物情報等を取得することができる。なお、仮想タウンに登録することにより、顧客がクリックせずとも、顧客の PC 1 3 が自動的にネットワーク 7 に接続して、店舗サーバ 5 から最新情報を取得するような構成も可能である。

【 0 0 3 3 】

以上のような処理を実施することにより、顧客は単に店舗情報登録（又は会員登録）ボタンを押すだけで、自動的に必要な情報を店舗端末 1 に送信して会員登録を行うことができる。また、店舗情報に含まれる店舗のアイコンを顧客端末 1 1 の仮想タウンに登録することができ、店舗の情報をより簡単に取得できるようになる。

【 0 0 3 4 】

さらに、顧客端末 1 1 と自宅等に設置される顧客の PC 1 3 との連携を行い、顧客の PC 1 3 に設けられた仮想タウンにおいても顧客端末 1 1 と同じ状態を保持することができるようになる。

【 0 0 3 5 】

次に図 7 を用いて顧客端末 1 1 を用いた決済処理について説明する。例えば、顧客が顧客端末 1 1 に設けられたボタンを押す又は表示装置上に表示されたボタンをクリックことにより決済指示を行うと、顧客端末 1 1 は暗証番号入力要求を表示装置上に表示する（ステップ S 5 1）。これに応じて顧客が暗証番号を入力すると、顧客端末 1 1 は顧客認証を実施する（ステップ S 5 3）。すなわち、個人情報 DB に登録されている暗証番号と一致するかを検査する。もし、顧客認証に失敗した場合には再度暗証番号の入力を要求したり、顧客認証に失敗して決済指示に従うことができない旨の表示を行う。顧客認証に成功した場合には、顧客端末 1 1 は店舗 ID 取得要求を例えば POS 端末 3 に送信する（ステップ S 5 5）。店舗 ID 取得要求を受信した POS 端末 3 は、店舗 ID を顧客端末 1 1 に返信する（ステップ S 5 7）。

【 0 0 3 6 】

顧客端末 1 1 は受信した店舗 ID を用いて登録済店舗 DB を検索し、当該店舗 ID に対応して記憶されている会員 ID を取得する（ステップ S 5 9）。そして、個人情報 DB からクレジットカード番号（場合によってはクレジットカード種別も）を取得する（ステップ S 6 1）。そして、会員 ID 及びクレジットカード番号を含む決済要求を POS 端末 3 に送信する（ステップ S 6 3）。なお、店舗がポイント付与サービスを提供している場合には、現在ポイント値を POS 端末 3 に問い合わせ、そのポイント値を使うか否かの指示を行う場合もある。なお、現在ポイント値を問い合わせる際の処理については後に述べる。また、クレジットカード番号を会員登録時に店舗側に登録する場合には、クレジットカード番号をこの段階において送信せずとも良い。信頼のある店舗に対しては登録時にクレジットカード番号を登録しても良いかもしれない。決済毎にクレジットカード番号を送信すると、悪意のある者が POS 端末 3 の周辺で盗聴しようとする場合もあるので、会員登録時にクレジットカード番号を登録の方がよい場合もある。また、盗聴防止のためクレジットカード番号の送信には暗号を用いる場合もある。

【 0 0 3 7 】

POS端末3は、顧客端末3から会員ID及びクレジットカード番号を受信すると（ステップS65）、クレジットカード番号について与信照会を実施する（ステップS67）。例えば与信照会にはCAFIS（Credit And Finance Information switching System）を用いる。もし、受信したクレジットカード番号についてCAFISから承認が得られなかった場合には、POS端末3は決済失敗を顧客端末3に返信して、顧客端末3は決済失敗を表示装置上に表示する（ステップS69）。一方、CAFISから承認を得た場合には、POS端末3は確認のため商品などの購入金額を顧客端末11に送信する（ステップS71）。顧客端末11はPOS端末3から購入金額を受信して表示装置上に表示し、顧客は問題が無ければ確認ボタンを押す又はクリックする。顧客端末11は顧客確認をPOS端末3に返信する。もし、金額に問題があれば、顧客はここで処理を中断させる。例えば、決済中止を顧客端末11に指示する。なお、与信照会の前に金額の確認を実施する場合もある。すなわち、ステップS67をステップS75中に実施するものである。

【0038】

POS端末3は顧客確認を受信して、請求処理を実施する。請求処理は、例えばクレジットカード会社への請求データを記憶装置9内に記録する等の処理を含む。そして、顧客端末11に処理終了通知を送信する（ステップS75）。顧客端末11はPOS端末3から処理終了通知を受信して、表示装置に処理終了を表示する（ステップS77）。POS端末3は、購入金額に対応するポイント値を計算し、当該ポイント値を前のポイント値に加算した後の値を記憶装置9内の会員情報DB95における当該会員IDの記憶領域に登録する（ステップS79）。また、購入情報DB97に、例えば会員IDと購入品番号と購入年月日と数量と金額とを登録する（ステップS81）。

【0039】

このようにして顧客は顧客端末11を用いて商品などの代金決済を行うことができる。さらに、ポイントを取得することも可能である。また、店舗側では顧客の購入履歴情報を漏れなく記録できる。

【0040】

次に図 8 を用いて、現在ポイント値参照処理について説明する。例えば顧客が顧客端末 1 1 に設けられたポイント値取得のためのボタン又は表示画面上のボタンを押す又はクリックすると、顧客端末 1 1 は店舗 I D 取得要求を例えば店舗端末 1 に送信する（ステップ S 8 5）。なお、P O S 端末 3 に送信しても良い。店舗端末 1 は店舗 I D 取得要求を受信して（ステップ S 8 7）、店舗 I D を顧客端末 1 1 に送信する（ステップ S 8 9）。顧客端末 1 1 は、店舗 I D を受信して、店舗サーバ 5 に接続された記憶装置 9 内の店舗情報 D B 9 1 から当該店舗 I D に対応する会員 I D を取得する（ステップ S 9 1）。そして顧客端末 1 1 は、当該会員 I D を含むポイント値取得要求を店舗端末 1 に送信する（ステップ S 9 3）。

【 0 0 4 1 】

店舗端末 1 では、ポイント値取得要求を受信すると、記憶装置 9 内の会員情報 D B 9 5 を、受信した会員 I D で検索する（ステップ S 9 5）。そして会員情報 D B 9 5 から、受信した I D に対応するポイント値を抽出する。抽出されたポイント値を店舗端末 1 は顧客端末 1 1 に送信する（ステップ S 9 7）。顧客端末 1 1 は、ポイント値を受信し、表示装置に表示する（ステップ S 9 9）。

【 0 0 4 2 】

これにより顧客はポイント値を把握することができ、例えば商品など購入時にポイント値を使用することができるようになる。

【 0 0 4 3 】

なお、上述のシステムは通常のコンピュータに専用のプログラムをインストールすることによっても実現可能である。この場合、このプログラムは、例えばフロッピーディスク、C D - R O M、光磁気ディスク、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶媒体（記録媒体）又は記憶装置に格納される。尚、中間的な処理結果はメモリに一時保管される。

【 0 0 4 4 】

以上述べた実施の形態は一例であって様々な変形が可能である。例えば、店舗サーバ 5 は W e b サーバ機能を有するということで説明してきたが、W e b サーバとしては別途サーバを設けてネットワーク 7 に接続させるような構成でもよい。

。また、店舗端末 1 は店舗に関する情報検索などを実行できるようにした端末で無くとも良く、会員登録やポイント値参照のみを行うようなパーソナル・コンピュータのようなものであってもよい。記憶装置 9 は店舗サーバ 5 に接続させるような構成にしているが、店舗端末 1 に記憶装置 9 の内容の全部又は一部を保存させるための記憶装置を設けることも可能である。さらに、顧客の PC 1 3 は、無くとも良い。すなわち、顧客は顧客端末 1 1 のみを使用してもよい。さらに、図 5 及び図 6 に示した仮想タウンの画像のデザインは一例であって、他のデザインの町の画像を使用することも可能である。

【 0 0 4 5 】

(付記 1)

会員登録を実行する場合に、店舗側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報の項目を受信する手段と、

予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、前記店舗側のコンピュータから受信した前記個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、前記店舗側のコンピュータに送信する手段と、

前記店舗側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納する手段と、

を有するコンピュータ。

【 0 0 4 6 】

(付記 2)

前記店舗側のコンピュータから当該店舗に関する情報及び店舗のアイコンを受信し、記憶装置に格納する手段と、

前記店舗のアイコンを仮想の町の中に配置した画像を表示装置に表示する表示処理手段と、

をさらに有する付記 1 記載のコンピュータ。

【 0 0 4 7 】

(付記 3)

前記店舗に関する情報及び店舗のアイコンを、他のコンピュータに送信する手段をさらに有する付記 2 記載のコンピュータ。

【0048】

(付記4)

前記表示処理手段は、

前記店舗のアイコンが選択されると、当該店舗に関する情報に含まれる広告情報を前記表示装置に表示する

ことを特徴とする付記2記載のコンピュータ。

【0049】

(付記5)

顧客側のコンピュータからの要求に応じて、会員登録に必要な個人情報の項目を送信する手段と、

前記顧客側のコンピュータから当該顧客の個人情報を受信した場合、会員識別情報を発行し、当該顧客の個人情報及び会員識別情報を記憶装置に格納する手段と、

前記会員識別情報を前記顧客側のコンピュータに送信する送信手段と、
を有するコンピュータ・システム。

【0050】

(付記6)

前記送信手段が、前記会員識別情報と、当該会員識別情報を発行した店舗に関する情報と店舗のアイコンとを前記顧客側のコンピュータに送信することを特徴とする付記5記載のコンピュータ・システム。

【0051】

(付記7)

前記記憶装置には、各会員のポイント残高が格納されていることを特徴とする請求項5記載のコンピュータ・システム。

【0052】

(付記8)

会員登録のためのプログラムを格納した記録媒体であって、

前記プログラムは、コンピュータに、

会員登録を実行する場合に、店舗側のコンピュータから会員登録に必要な個人

情報の項目を受信するステップと、

予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、前記店舗側のコンピュータから受信した前記個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、前記店舗側のコンピュータに送信するステップと、

前記店舗側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納するステップと、

を実行させるためのプログラムである、記録媒体。

【 0 0 5 3 】

(付記 9)

会員登録のためのプログラムを格納した記録媒体であって、

前記プログラムは、コンピュータに、

顧客側のコンピュータからの要求に応じて、会員登録に必要な個人情報の項目を送信するステップと、

前記顧客側のコンピュータから当該顧客の個人情報を受信した場合、会員識別情報を発行し、当該顧客の個人情報及び会員識別情報を記憶装置に格納するステップと、

前記会員識別情報を前記顧客側のコンピュータに送信する送信ステップと、

を実行させるためのプログラムである、記録媒体。

【 0 0 5 4 】

(付記 1 0)

会員登録を実行する場合に、店舗側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報の項目を受信するステップと、

予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、前記店舗側のコンピュータから受信した前記個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、前記店舗側のコンピュータに送信するステップと、

前記店舗側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納するステップと、

を含む会員登録方法。

【 0 0 5 5 】

【発明の効果】

本発明により、煩雑な操作を必要とせず、商品又は役務提供主体に対して会員登録を実施できるようにするための技術を提供することができた。

【0056】

また、顧客が利用するコンピュータにおいて商品又は役務提供主体の存在等を顧客に対して有効に示すことができるようにするための技術を提供することができた。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明のシステム概要図である。

【図2】

店舗サーバの記憶装置内に格納されるデータの一例を示す図である。

【図3】

顧客端末に格納されるデータの一例を示す図である。

【図4】

会員登録時の処理フローを示す図である。

【図5】

仮想タウン（会員登録前）の一例を示す図である。

【図6】

仮想タウン（会員登録後）の一例を示す図である。

【図7】

決済処理の処理フローを示す図である。

【図8】

ポイント値照会処理フローを示す図である。

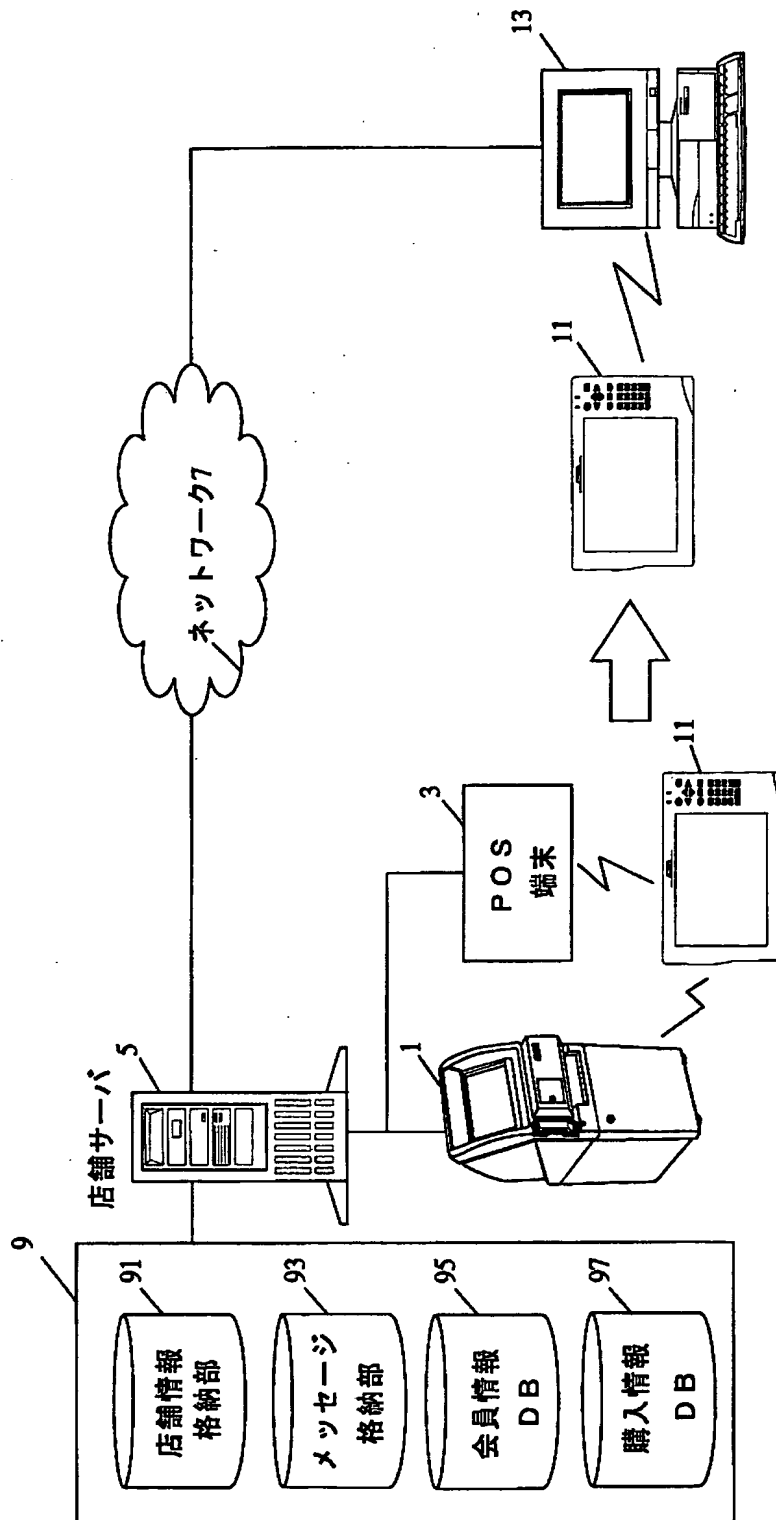
【符号の説明】

- | | | | | | | |
|----|--------|----|---------|----|-------|----------|
| 1 | 店舗端末 | 3 | POS端末 | 5 | 店舗サーバ | |
| 7 | ネットワーク | 9 | 記憶装置 | 11 | 顧客端末 | |
| 13 | PC | 91 | 店舗情報格納部 | 91 | 93 | メッセージ格納部 |
| 95 | 会員情報DB | 97 | 購入情報DB | | | |

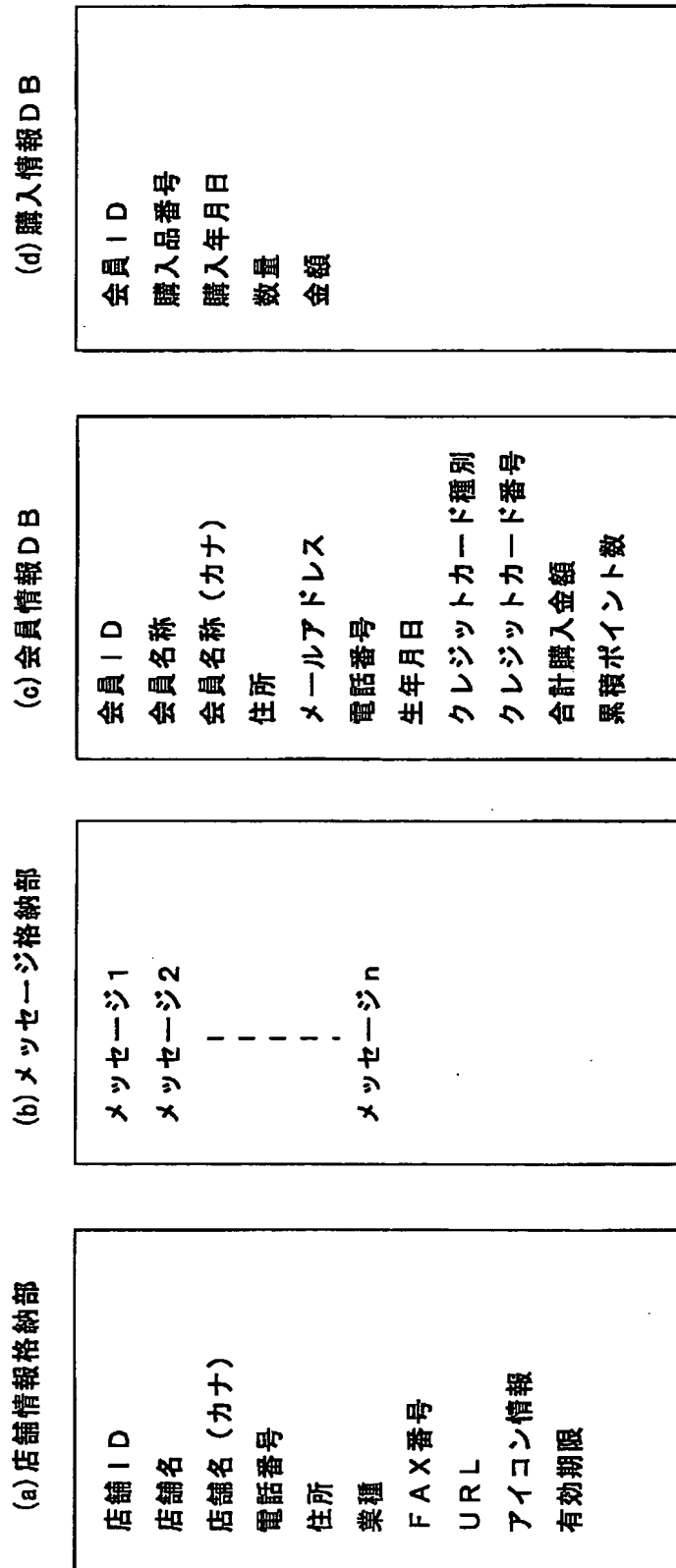
【書類名】

図面

【図 1】



【図 2】



特 2000-217271

【図3】

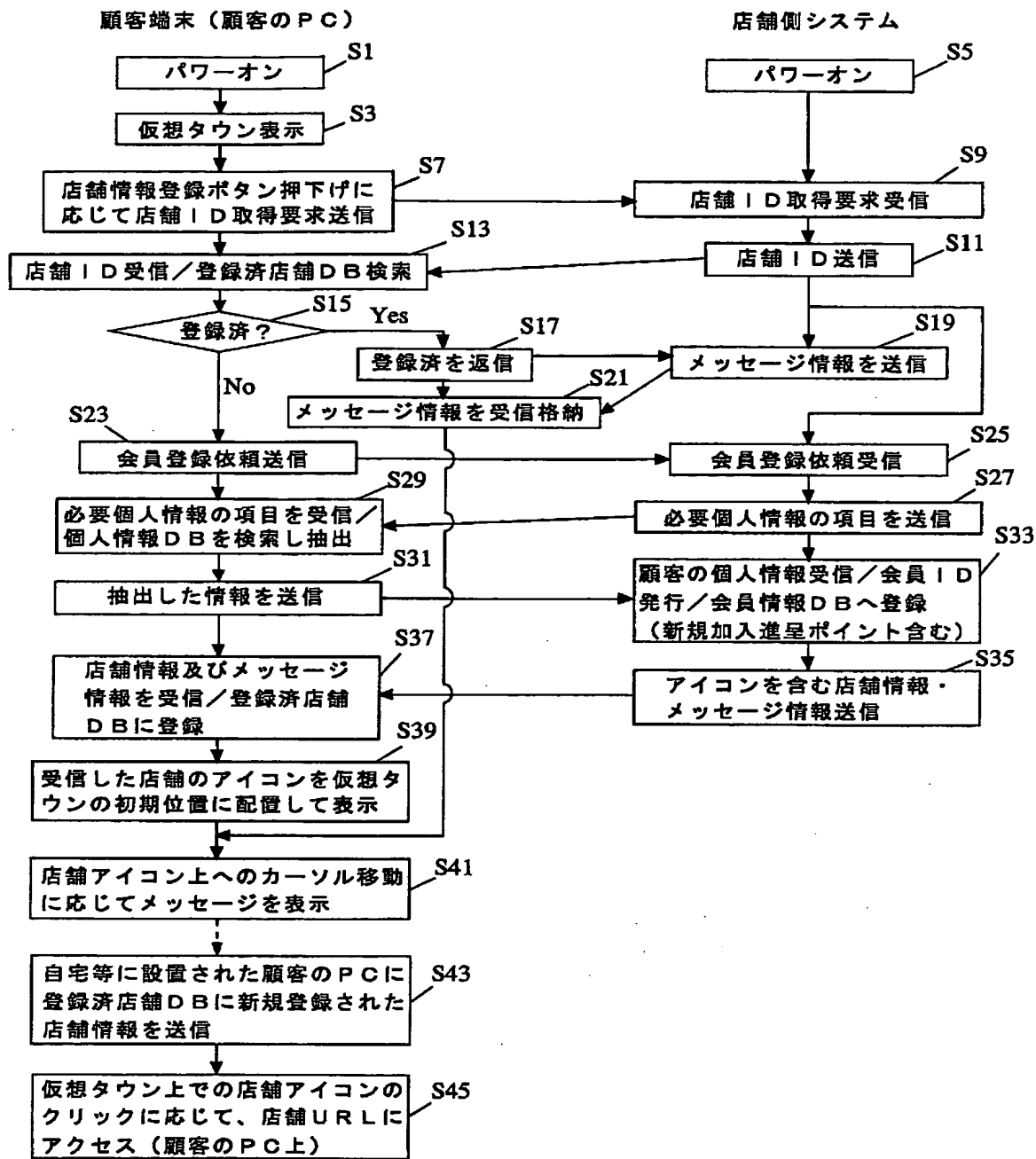
(a) 個人情報DB

氏名
氏名（カナ）
生年月日
性別
職業
住所
郵便番号
趣味
家族
銀行コード
支店コード
銀行口座番号
クレジットカード種別
クレジットカード番号
電話番号
メールアドレス
暗証番号

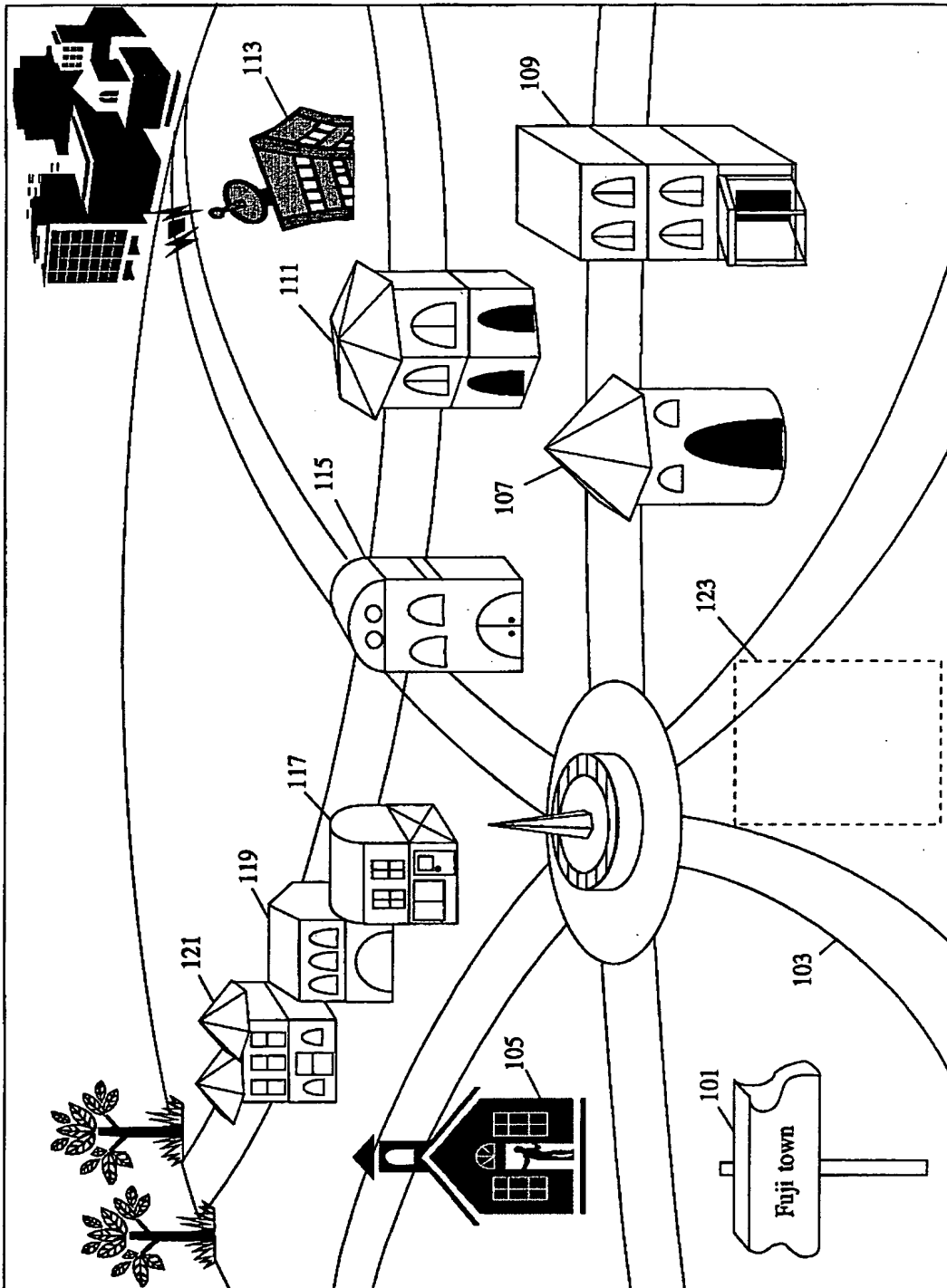
(b) 登録済店舗DB

登録済店舗ID
店舗名
店舗名（カナ）
電話番号
住所
業種
FAX番号
URL
会員ID
アイコン情報
アイコン位置
メッセージ情報
有効期限

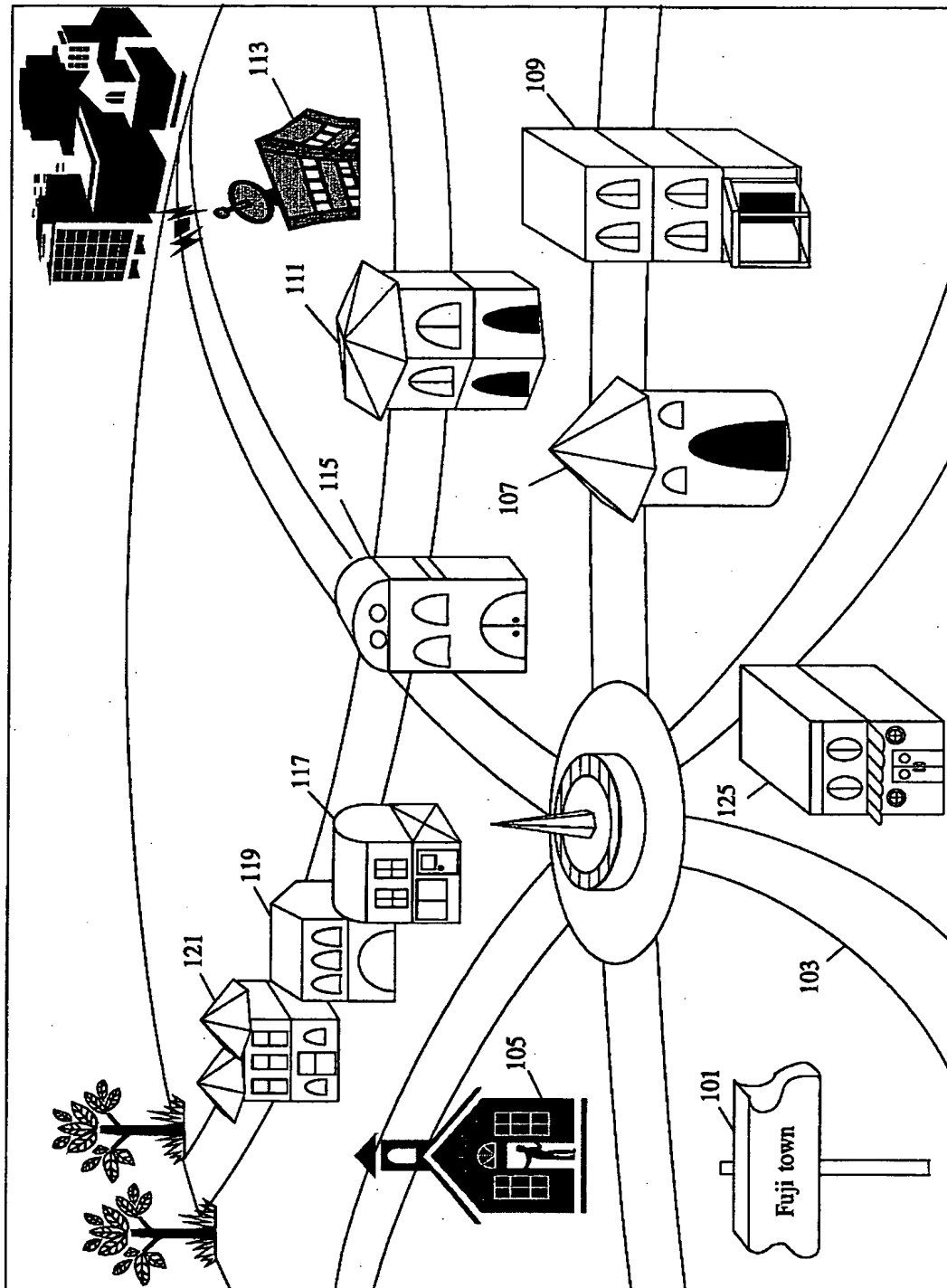
【図 4】



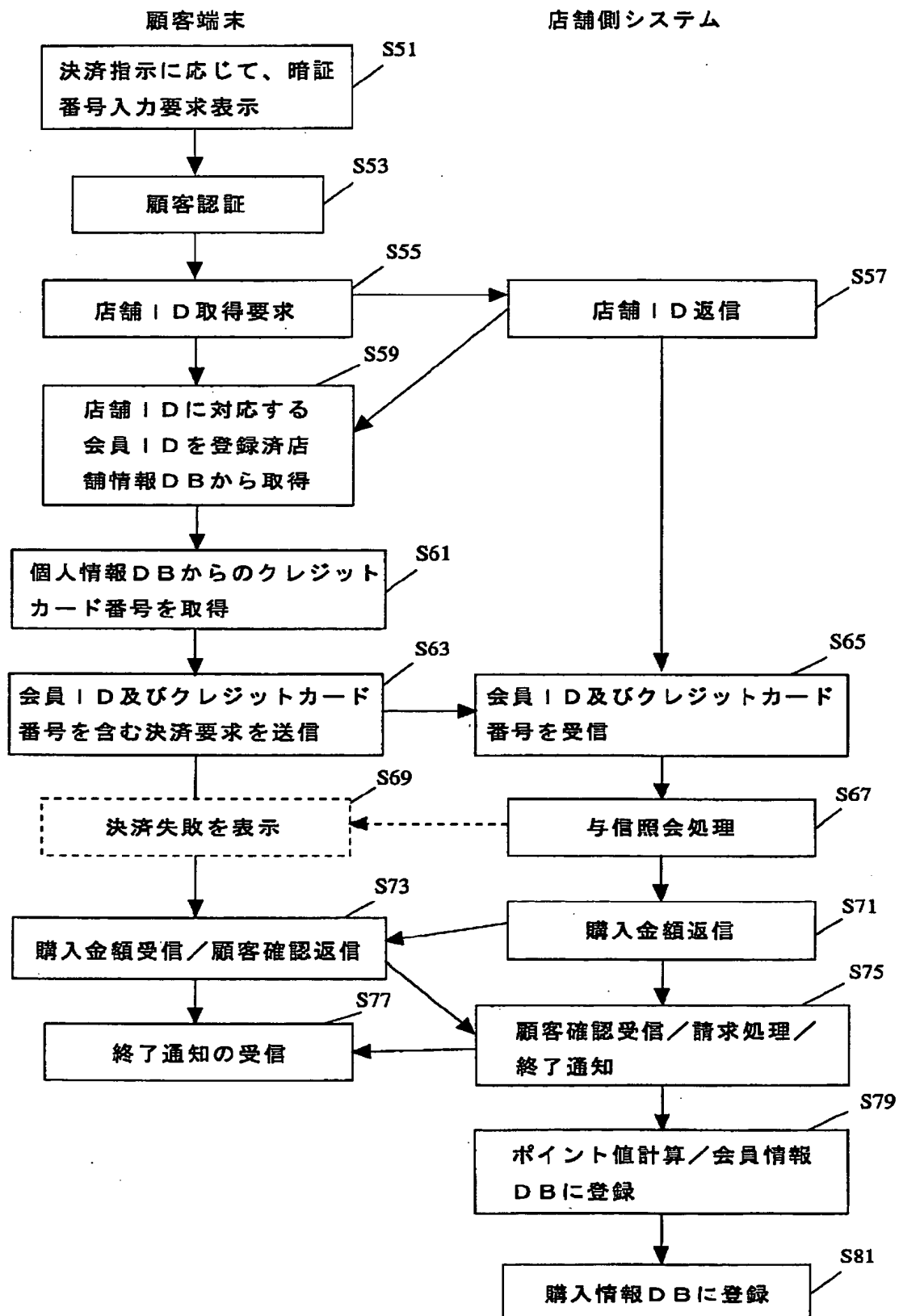
【図 5】



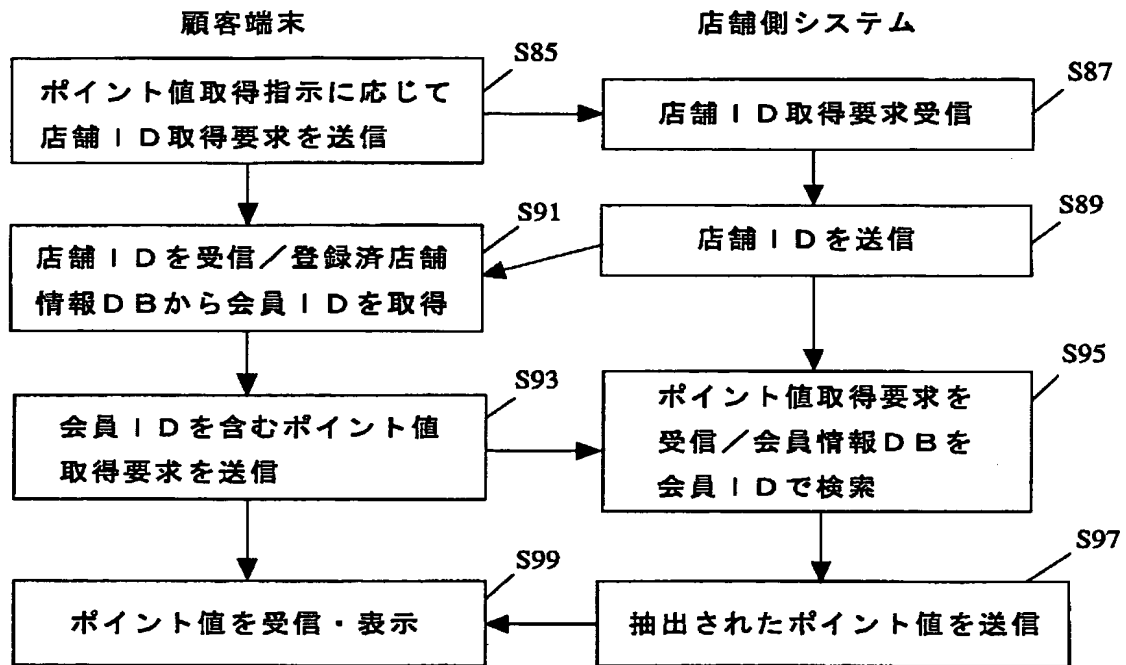
【図6】



【図 7】



【図 8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】

煩雑な操作を必要とせず、商品又は役務提供主体に対して会員登録を実施できるようにする。

【解決手段】

顧客のコンピュータは、会員登録を実行する場合に、無線通信により商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員登録に必要な個人情報の項目を受信し、予め顧客の個人情報を格納した記憶装置から、商品又は役務提供主体側のコンピュータから受信した個人情報の項目に対応する当該顧客の個人情報を抽出し、商品又は役務提供主体側のコンピュータに送信し、商品又は役務提供主体側のコンピュータから会員識別情報を受信し、記憶装置に格納する。このようにすれば、顧客は何度も同じような内容を記入・入力することなく、商品又は役務提供主体に渡すことができるようになる。また、会員識別情報はコンピュータの記憶装置に格納されるので、店舗毎のポイントカード等を複数持ち歩く必要が無くなる。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005223]

1. 変更年月日 1996年 3月26日
[変更理由] 住所変更
住 所 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号
氏 名 富士通株式会社